

УДК 37.02

DOI: <https://doi.org/10.17721/2415-3699.2025.22.02>Михайло БОРЕЦЬ, асп.  
ORCID ID: 0009-0006-5177-7137  
e-mail: [mike\\_borets@knu.ua](mailto:mike_borets@knu.ua)

Київський національний університет імені Тараса Шевченка, Київ, Україна

## ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ МЕТОДІВ У ЗАКЛАДАХ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ УКРАЇНИ

**Вступ.** Мотивація дітей до навчання є актуальною проблемою сучасної освіти. Розвиток сучасних технологій, зокрема штучного інтелекту (ШІ), вимагають від педагогів переосмислення наявних підходів до навчання й зацікавлення учнів. До того ж, виклики військового часу – відключення електроенергії, нічні обстріли, повітряні тривоги під час освітнього процесу – негативно впливають на якість знань і зацікавленість учнів навчальним матеріалом. Розв'язування цих проблем може бути використання педагогом розвивальних ігор, адже ігрова діяльність є однією з основних для дітей. Нині дидактичні ігри використовуються здебільшого в початковій школі для молодших учнів, однак якісні (із врахуванням вікових та індивідуальних особливостей учнівського колективу й мети уроку) адаптації правил роблять змагання цікавими та веселими і для старших здобувачів освіти. Під час гри учні непомітно для себе засвоюють або повторюють навчальний матеріал. Розглядатимуться приклади навчальних змагань та інтерактивних завдань, які можуть використовуватись педагогами для зацікавлення старшокласників та узагальнені результати бесід, проведених з учнями після ігор.

**Методи.** Було проведено аналіз наявних розробок з цієї теми, наукової літератури; порівняння методів і методик, застосованих відомими педагогами й науковцями; синтез та узагальнення; проводились педагогічні експерименти, спостереження, анкетування й бесіди з учнями.

**Результати.** Найменшу зацікавленість очікувано проявляли учні 9–10 класів, найбільшу – 5–6 класів. Під час анкетування всі опитані респонденти згадали принаймні одну з ігор, проведених на уроці, як таку, що сподобалась найбільше. Деякі ігри настільки сподобались п'ятикласникам, що вони пропонували повторювати їх кожного заняття.

**Висновки.** Загалом дидактичні ігри можна рекомендувати до використання не лише в початковій школі, а й у середній. Хоча вік учнів і впливає на зацікавленість до навчальних змагань, учні всіх вікових груп визнали, що гейміфіковані уроки цікавіші за негейміфіковані. Важливим фактором для успішного проведення навчальної гри є врахування педагогом цільової аудиторії.

**Ключові слова:** гейміфікація, дидактичні ігри, мотивація, інноваційні технології навчання, середня освіта.

### Вступ

В Україні перед учасниками освітнього процесу постає чимало викликів. У 2020 р. під час пандемії заклади освіти перейшли на дистанційне навчання, і діти зіткнулись із технічними проблемами, а педагоги – з питаннями щодо ефективного дистанційного контролю знань. Унаслідок цього частина учнів суттєво відстала в засвоєнні знань, зазнала академічних втрат. Після закінчення обмежень, пов'язаних із пандемією не всі українські учні змогли подолати освітні втрати, оскільки розпочалося повномасштабне російське вторгнення в Україну. Родини з особливо небезпечних територій були змушені покинути домівки та відповідно перевести дітей до інших закладів освіти. Станом на червень 2025 р. зареєстровано 4574174 внутрішньопереміщених осіб (ВПО), серед них 855230 дітей (18,91 % від загальної кількості ВПО) (<https://mon.gov.ua/news/shkola-offlain-iak-derzhava-planuie-povernuty-300-tysiach-ditei-do-ochnoho-navchannia>). Заклади освіти в південних і східних регіонах продовжують роботу дистанційно. Станом на липень 2024 р. близько одного мільйона українських дітей здобували освіту онлайн (<https://mon.gov.ua/news/shkola-offlain-iak-derzhava-planuie-povernuty-300-tysiach-ditei-do-ochnoho-navchannia>). У західних і центральних регіонах навчання в закладах середньої освіти можливе за наявної достатньої кількості місць в укриттях (можливий змішаний формат, під час якого частина уроків проводиться дистанційно).

Під час проведення аудиторних занять педагоги зіштовхуються з іншими викликами. У випадку повітряної тривоги під час освітнього процесу вчителю важливо уникнути паніки серед учнів і знайти заняття для дітей в укритті. До того ж, через втрачений урок відбувається відставання від програми. Окрім того, нічні обстріли та відключення світла впливають на працеспроможність

учнів і персоналу закладу освіти, зривають своєчасну та якісну підготовку до уроку.

Військові дії можуть викликати стресові ситуації. Багато подій, які доводиться пережити українцям мають високий показник стресу за шкалою Холмса та Рея: втрата близьких людей, оселі, переїзди, зміна місця навчання й роботи (Holmes, & Rahe, 1967). Травматичні події можуть спричинити розлади всіх систем організму (Rahe, & Arthur, 1978), а дрібні щоденні негаразди можуть мати значні психологічні наслідки (Наугольник, 2015). Саме тому сучасна українська школа має бути місцем психологічного розвантаження й підтримки дітей.

Одночасно з деструктивними процесами, розвиток сучасної української освіти відбувається на тлі глобальних технологічних інновацій. Розвиток ШІ призвів до порушення академічної доброчесності. Завдання, призначені для розвитку мислення учнів, можуть виконуватись за дуже короткий час шляхом подання вдалого запиту до генеративної моделі. Ці процеси є невідворотними та вимагають адаптації з боку педагогічної спільноти, однак і не мають відмінити необхідність розвитку власних здібностей здобувачів освіти.

Для того, щоб зацікавити дітей навчанням, стимулювати до самостійної або командної роботи, відволікти від тривожних думок, педагоги можуть використовувати дидактичні ігри. "У процесі гри в дітей виробляється звичка зосереджуватися, працювати вдумливо, самостійно чи колективно, розвивається логічне та творче мислення, увага, пам'ять, уява, мовлення, формується ініціативність, жадоба до здобування знань" (Білецька, Л., Білецький, Р., 2019, с. 46). Однак якщо раніше ігри були більш характерними саме для початкової школи, то в сучасних обставинах стає все актуальнішим їхнє використання і в середній школі. Окрім того, що навчальні ігри

можуть зняти напругу й зацікавити дітей навчальним матеріалом, їхнє використання відповідає концепції НУШ, яка передбачає партнерство між учнями, вчителями й батьками, дитиноцентризм, мотивованих педагогів (<https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/zagalna%20serednya/nova-ukrainska-shkola-compressed.pdf>, 2016).

**Метою** цієї статті є обґрунтування організаційно-педагогічних умов впровадження дидактичних ігор у освітній процес у середній школі.

**Завдання** дослідження:

- проаналізувати підходи до використання ігор в освітньому процесі середньої школи;
- визначити, обґрунтувати й експериментально перевірити особливості організації дидактичних ігор для різних вікових груп учнів середньої школи;
- розробити методичні рекомендації щодо впровадження дидактичних ігор в освітній процес середньої школи.

**Методи**

Проведено аналіз наявних розробок з цієї теми, наукової літератури; порівняння методів і методик, застосованих відомими педагогами й науковцями; синтез та узагальнення; проводились педагогічні експерименти, спостереження, анкетування й бесіди з учнями.

**Результати**

Унаслідок аналізу літератури, присвяченої дидактичним іграм і їхньому впливу на результати навчання та поведінку учнів, виявлено, що ігри використовуються здебільшого в початковій школі, а особливості використання дидактичних ігор серед підлітків потребують подальшого вивчення. Сформульовано гіпотезу, що взаємодія суб'єктів освітнього процесу із застосуванням інтерактивних методів, організована в демократичному стилі спілкування, позитивно впливає на становлення сприятливого психологічного клімату в колективі та поліпшує засвоєння здобувачами освіти навчальних матеріалів.

Для перевірки гіпотези було впроваджено систему дидактичних ігор на уроках інформатики в одному з київських ліцеїв. Проводились спостереження за поведінкою учнів різного віку та співбесіди й анкетування учнів для виявлення основних тенденцій і закономірностей.

Ігри можуть мотивувати до навчання, однак і для участі в іграх необхідне заохочення, тому під час розробки ігрової системи було прийнято рішення впровадити систему ігрових балів – "бітів", які напряду не впливали на оцінку, однак заохочували учнів до участі в іграх і до усних відповідей на уроках. Назва для бонусних балів обрана на честь одиниці вимірювання інформації, що сприяло вивченню учнями поняття бітів і байтів, і того, що 1 байт дорівнює 8 бітів. Учні, які мали найбільше бітів, отримали можливість найбільше працювати з комп'ютерним обладнанням і найцікавішими технологічними іграшками. Водночас базові завдання й основну комп'ютерну техніку використовували всі учні відповідно до навчальної програми, складеної за модельними навчальними програмами "Інформатика. 5–6 класи" для закладів загальної середньої освіти" (Ривкінд, 2021), "Інформатика. 7–9 класи" для закладів загальної середньої освіти" (Ривкінд, 2023) та інші (відповідно до класу). Тобто ігрові методи можуть інтегруватись в уроки за наявними модельними навчальними програмами і доповнювати базовий навчальний матеріал інтерактивною взаємодією.

Під час проведення уроків використовувались ігри "Alias", "Дженга", "Спіймай хакера", квести, вікторини, інтерактивні завдання, кросворди, ребуси, моделювання життєвих ситуацій (Борець, 2020).

Розглянемо результати спостережень під час проведення цих ігор і загальні висновки про кожен із видів

інтерактивної активності за підсумками анкетування й бесід з учнями.

Гра "Alias" полягає в поясненні термінів без використання спільнокоренових слів. Це чудовий інструмент для проведення фронтального опитування, який може використовуватись під час вивчення будь-якої теми з будь-якої дисципліни, у якій міститься велика кількість нових для здобувачів освіти понять. Ця гра проводилась кожні 2–4 тижні в кожній групі, у якій застосовувались дидактичні ігри. Окрім цього, картки з уже пройденими термінами відкладались для повторного використання на уроках повторення й узагальнення знань, а також на випадок непередбачуваної паузи в уроці: вимкнення електроживлення, повітряна тривога (є можливість грати в "Alias" в укритті) тощо. За кожне пояснене слово гравець отримував/отримувала один біт, а учасник/учасниця, що вгадав/вгадала термін, мав/мала можливість пояснити наступне слово. У ході спостереження спостережено, що серед учнів є такі, що люблять вгадувати слова, але соромляться пояснювати. Для підвищення активності таких гравців було доповнено правила: учень який вгадав / учениця, яка вгадала термін, може поступитись правом пояснювати наступне поняття будь-кому з однокласників на свій вибір. Завдяки цій адаптації правил проблему низької активності під час вгадування було усунуто. Під час проведення бесід учні всіх класів, у яких проводилось опитування, зазначали, що фронтальне опитування у форматі гри є для них цікавішим аніж опитування в письмовій формі. Активну участь у грі "Alias" брали учні з усіх груп. Однак у середньому 30–35% учнів до зміни правил і 25–30% після зміни з кожної групи не робили жодної спроби вгадати слово, що є значним недоліком цієї гри, порівняно з письмовою формою опитування. Найбільшу ж активність проявляли учні 5–7 класів. Якщо гра не проводилась кілька тижнів поспіль, п'ятикласники ставили перед уроком питання, коли буде "Alias". Також учні шостих і сьомих класів після повторення всіх запланованих вчителем термінів пропонували продовжити гру, самостійно обравши терміни, пов'язані з дисципліною з вивчених раніше, що свідчить про високу популярність гри "Alias" серед здобувачів освіти віком 10–12 років.

Також для повторення термінів використовувались кросворди й ребуси, які виводились на екран дошки. Учень чи учениця, які правильно називали слово також отримували по біту за кожне. Було виявлено, що ребуси допомагають привернути увагу учнів під час пояснення педагогом великої кількості теоретичного матеріалу. Переключення на ці завдання відбувалось після опрацювання кількох слайдів навчальної презентації.

Гра "Дженга" використовувалась як розминка під час проведення тривалих практичних робіт. Задля запобігання розвитку порушень зору після тривалої (понад 15 хв) роботи за комп'ютером учні мають зробити паузу, під час якої педагог може провести розминку для очей і руханку. Гра "Дженга" також може використовуватись під час такої розминки. Завдання гри полягає в побудові башти з дерев'яних цеглинок так, щоб вона не впала. Ті учні, що швидше впорались із першою частиною практичної роботи, мають можливість раніше долучитись до побудови башти, поки вона ще досить стійка. Ті ж, хто довго виконував завдання, ризикують одразу з першого ж свого ходу розвалити вже високу й хитку конструкцію. Ця гра найбільше застосовувалась на уроках у груп 5–7 класів, оскільки їм потрібні довші перерви ніж старшокласникам.

Водночас, як "Alias" призначений насамперед для повторення й узагальнення матеріалу та проведення фронтального опитування на початку уроку, а "Дженга" – для

розминки під час тривалої роботи з комп'ютерною технікою, то для вивчення основного матеріалу найкраще підходять квести, вікторини та гра "Спіймай хакера".

Гра "Спіймай хакера" є адаптацією до уроків інформатики гри "Мафія". На відміну від "Мафії", у цій версії гри не потрібно нікого "вбивати". Усі учасники отримують ролі, пов'язані з комп'ютерними й мультимедійними технологіями: програміст, дизайнер, розробник сайтів, кінооператор, режисер, монтажер тощо. Ці професії мирні та корисні для суспільства. Учні розбираються, що "робить" їхній персонаж і створюють його/її образ у комп'ютерному середовищі відповідно до теми уроку. Якщо вивчається графічний редактор, то завдання полягає в тому, щоб намалювати свого персонажа, якщо редактор презентацій – створити слайди про відповідну професію, якщо навчальне середовище програмування "Scratch" – то створити образ і запрограмувати свого персонажа. Окрім цих ролей учням також може дістатись роль хакера, завдання якого використовувати лише неправильні твердження, щоб потім у свій хід (під час ходу хакера всі інші гравці запліщують очі, щоб не бачити, хто насправді хакер) "заблокувати комп'ютер" будь-якого гравця (гравець просто вибуває з гри). Водночас для боротьби із хакером є ролі кіберполіції та системного адміністратора, які по черзі (також поки інші гравці не дивляться) можуть відповідно перевірити роль будь-якого іншого учня чи учениці або врятувати на один раунд будь-кого від блокування хакера. Ця гра використовувалась на уроках 5–8 класів. Учні п'ятих класів настільки захопились цією грою, що просили повторювати її кожного уроку інформатики. Однак ця тенденція була характерна для всіх трьох груп із паралелі п'ятих класів, у яких хоча б раз проводилась ця гра. Отже, ця гра популярна серед дітей 10–13 років. Однак не варто нею зловживати та використовувати кожного уроку, оскільки гра вимагає 15–20 хв часу під час заняття. Будь-яка ігрова активність, окрім ризику, має пов'язуватись із темою, що вивчається для максимально ефективного використання часу заняття.

"Квест – це вид інноваційного навчання з елементами традиційного виду навчання (проблемного), у якому використовуються методи стимулювання засобами рольової гри... Під час гри команди розв'язують логічні завдання, здійснюють пошук на місцевості, будують оптимальні маршрути переміщення, шукають оригінальні рішення і підказки" (Болдовський, & Шустка, 2018). Квести зручно проводити під час вивчення програмування, адже із їхнім проходженням учасники виконують певні алгоритми і складають свої, шукають найбільш оптимальні шляхи розв'язання завдання для якомога швидшого знаходження наступного. Однак за вдалого підбору взаємопов'язаних завдань, що відповідають темі уроку, квести можуть використовуватись на уроці з будь-якої теми та дисципліни. Визначимо найбільш ефективні квести для проведення під час шкільних уроків. За місцем проведення уроки-квести проводяться у приміщенні – навчальному кабінеті; за типом завдань – пошукові й інтелектуальні; за типом проходження – лінійні. Водночас завдання можуть заховуватись серед навчального інвентарю в навчальному кабінеті або бути віртуальні – на комп'ютерах або інтернет-квест. Якщо завдання заховані безпосередньо в кабінеті, то квест учні як правило проходять командно – всією навчальною групою разом або меншими командами, частиною групи. Для такого формату квесту вчитель заздалегідь готує приміщення, складає різні маршрути для кожної з команд, що проходять цей квест одночасно, придумує для кожного маршруту такі загадки, що одночасно і пов'язані з темою

заняття, мають навчальну й розвивальну мету, і дають підказку для знаходження наступної точки із завданням. Така гра вимагає значної підготовки педагога як на етапі створення маршрутів, так і безпосередньо перед уроком для підготовки й перевірки маршрутів у навчальній аудиторії. Звернемо увагу, що найменша помилка під час прокладання маршруту призведе до збою під час проходження його учнями, що негативно вплине на їхнє враження від гри. Ще одним недоліком таких квестів є завеликі команди. Поділ групи на кілька команд вимагає тривалішої підготовки, тоді як відсутність такого поділу призводить до того, що частина гравців не встигають прочитати й обдумати загадку або свідомо ухиляються від роздумів, сподіваючись на решту гравців. Розв'язати це можна друком кількох екземплярів загадок, щоб усі учасники могли їх читати одночасно.

Простішими в підготовці є комп'ютерні квести. Педагог має можливість підготувати однаковий набір загадок і продублювати його на всі робочі місця. У цьому випадку всі учасники зможуть працювати самостійно або в парах та одночасно над однаковими завданнями. Отже, такі квести вимагають меншої підготовки від організатора, сприяють більшій залученості кожного окремого учасника, однак не сприяють розвитку вміння працювати в команді, а також суттєво обмежують типи завдань квесту.

Загалом і комп'ютерні, і аудиторні квести є цікавою й корисною інтерактивною діяльністю для учнів, а формат педагога може обирати відповідно до теми, мети та типу уроку.

Для закріплення знань із вивченої теми, а також під час проведення тематичних заходів (наукових тижнів, днів математики та інформатики, дня числа "Пі") педагогом можуть проводитись навчальні вікторини та брейн-ринги. Одним з найбільш популярних форматів для таких змагань є командне змагання на кілька раундів.

Під час організації командних змагань важливим є рівноцінний поділ на команди, адже всі учасники мають відчувати справедливий й рівні умови для кожної команди.

Учитель, відповідно до наявних технічних умов, часу для проведення гри, особливостей окремої групи учнів може обрати один із способів поділу учасників на команди.

Розглянемо кілька популярних способів ефективного поділу учнів на команди:

1) на розсуд вчителя – поділ здійснюється педагогом, який добре знайомий із цим учнівським колективом, з врахуванням індивідуальних особливостей кожного;

2) випадково. Це може бути поділ із використанням генератора випадкових чисел, або для більш швидкого поділу – за рядками в навчальній аудиторії. Перевагою є те, що цей спосіб мінімізує людський фактор, сприяє найбільш незалежному розподілу учнів між командами, а недоліком є непередбачуваність результату, можливість потрапляння всіх старанних учнів в одну команду;

3) розділення на команди за змовою. У цьому випадку діти обирають капітанів, а капітани вибирають... (інших учасників в свої команди по черзі) (Гальченко, 2013, с. 45–47).

Цей спосіб дозволяє ефективно розділити учнів, оскільки капітани всіх трьох команд обирають насамперед найбільш сильних, на їхню думку, гравців. Однак такий поділ вимагає певного часу, а результати поділу можуть негативно вплинути на мотивацію учнів, яких обрали гірше за інших.

Під час проведення цього дослідження було організовано брейн-ринг, присвячений дню числа "Пі", серед кількох груп учнів 5–10 класів. Ураховуючи обмежений час, команди формувались випадково по рядках, однак учням надавалось кілька хвилин, щоб помінятися

командами. Цей спосіб є комбінацією випадкового поділу та поділу за змовою, що дає можливість використати переваги обох способів. Поділ за рядами суттєво економить час, а можливість перейти до іншої команди зменшує випадкові нерівномірності рівня учасників за випадкового поділу.

Змагання відбувалося в кілька раундів: ребуси, командний Alias, бліц-опитування, "гра в міста" – під час якої команди згадували географічні назви, у яких є числа.

Учні всіх груп, у яких проводився цей брейн-ринг із зацікавленістю взяли участь у ньому, завзято виконували завдання задля перемоги власної команди, дізналися більше цікавих фактів про математику й інформатику, історію математичних констант, географію. Отже, можемо зробити висновок, що такі заходи сприяють всебічному міждисциплінарному розвитку молодих громадян.

Результати цього дослідження полягають у підвищенні зацікавленості учнів до занять на уроках інформатики. Розроблено й адаптовано ігри, які можуть використовуватись на заняттях у середній школі, що відповідає викликам сучасності. Дослідження підтвердило, що потреба школярів у ігровій діяльності наявна не лише в учнів початкових класів, а й у середній школі. Інтелектуальні ігри, загадки, квести під час якісного планування органічно вписуються у план уроку. Проведення гри протягом 10–15 хв заняття залишає педагогу можливість встигнути пояснити теоретичний матеріал і дати час на виконання практичних завдань за комп'ютером. Під час проведення цього дослідження використовувалась модель "15–15–15", за якої перша третина уроку (15 хв) присвячується теорії, далі для розминки й закріплення теоретичного матеріалу проводяться словесні ігри ("Alias", ребуси, кросворди), після чого вміння та навички закріплюються на практиці під час роботи за комп'ютером. Відповідно до теми уроку є також можливість провести практичну частину у формі гри (інтегрувати роботу за комп'ютером у квестові завдання, провести гру "Спіймай хакера" тощо).

Однією з найважливіших умов проведення навчальних ігор є відповідність гри меті й цілям уроку, навчальній програмі та плану уроку. Окрім цього, обов'язково вся активність під час уроку має відповідати правилам техніки безпеки у відповідному приміщенні (школі, кабінеті інформатики тощо).

За результатами спостережень зацікавленість до участі в навчальних іграх проявляють учні незалежно від статі. Водночас найбільшу активність серед проаналізованих груп проявили учні 5–7 класів. Це дослідження підтверджує припущення, що схильність до ігрової діяльності зменшується із віком, однак виявлено, що бажання брати участь у іграх і мати уроки саме в такому форматі притаманне і для учнів більш старших паралелей.

Отже, можна рекомендувати використовувати ігри й інтерактивні елементи під час уроків інформатики в середній школі. Для закріплення нових термінів педагоги можуть використовувати ігри "Alias", ребуси, кросворди та квести; для практичної частини – квести (зокрема й комп'ютерні) і "Спіймай хакера"; для закріплення та узагальнення знань, для всебічного розвитку учнів, а також для проведення математичних свят і міжпредметних заходів одним з найкращих форматів є вікторини та брейн-ринги (хоча і з цією метою можна також використати квести).

#### Дискусія і висновки

Отже, дидактичні ігри можуть використовуватися вчителями інформатики для зацікавлення учнів до самостійного й командного виконання завдань. Складна вправа,

виконана учнями власними силами, однак у команді, під час виконання ігрового завдання сприяють розвитку навичок у учнів, на відміну від завдання, виконаного виключно за допомогою штучного інтелекту (якщо тема уроку не передбачає вивчення відповідних моделей).

Навчальні ігри можуть застосовуватись не лише для початкової школи, а є цікавими й старшим учням. Незважаючи на те, що з віком перевага від ігрової діяльності переходить до навчальної та трудової, їхня комбінація за допомогою навчальних ігор створює цікавий простір для розвитку учнів та учениць, їх комунікаційних навичок, здібностей до командної роботи тощо. Впровадження системи ігрових балів (на прикладі системи бітів, використаної під час цього дослідження) сприяє підвищенню активності учнів, взаємопов'язує всі навчальні ігри у єдину систему, що сприяє залученню більшої кількості активних гравців. Отже, дидактичні ігри зменшують використання мобільних телефонів на уроках з розважальною метою, не пов'язаних із навчанням, а збільшують освітній ефект, захоплюють учнів матеріалом, що передбачений навчальною програмою.

Навчальні ігри цікаві дітям незалежно від статі, хоча серед представників обох досліджених у цій роботі статей є такі, що відволікаються на сторонні справи під час ігор (однак таких дітей менше, ніж під час викладу теоретичного матеріалу). Вікові особливості також впливають на умови організації ігрових заходів, однак не мають обмежувати педагогів від проведення таких робіт із старшими учнями. Для досягнення освітніх цілей і дотримання освітньої програми гейміфікований урок має відповідати календарному плануванню й розкривати заплановану для вивчення тему в більш інтерактивній формі. Ігри, не пов'язані з темою уроку, можуть проводитись нетривалий час (до 5 хв) як розминка (руханка). Прохання дітей провести позапланову гру підтверджує зацікавленість учнів до такої діяльності. Однак педагог не має проводити позапланову активність, якщо це зашкодить виконанню завдань, запланованих вчителем на це заняття.

Навчальні ігри – інструмент, який сприяє організації більш цікавих та інтерактивних уроків, однак він має використовуватись у комбінації з іншими традиційними методами та вимагає ретельної завчасної підготовки педагога і якісного планування уроку.

**Джерела фінансування.** Це дослідження не отримало жодного гранту від фінансової установи в державному, комерційному або некомерційному секторах.

#### Список використаних джерел

- Білецька, Л. С., & Білецький, Р. Р. (2019). *Особливості використання ігрового методу навчання математики в початковій школі*. Збірник наукових праць "Педагогічні науки" У В. Л. Федяєва (Ред.) LXXXVII, 45–50. <https://ps.journal.kspu.edu/index.php/ps/issue/view/61/250>
- Болдовський, В. В., & Шустка, В. М. (2018). *Квест – це дуже просто*. У В. Л. Федяєва (Ред.). Канівський міський центр туризму.
- Борець, М. М. (2020, 27 листопада). *Використання ігрових методів при викладанні математики в середній школі [Презентація на конференції]. Сучасні тенденції та концептуальні шляхи розвитку освіти*. Київ. Наукова платформа. [https://opensciab.org/wp-content/uploads/2020/12/suchasni-tendencii-ta-konceptualni-shljahi-rozvitku-osviti-i-pedagogiki\\_2020\\_11\\_27.pdf](https://opensciab.org/wp-content/uploads/2020/12/suchasni-tendencii-ta-konceptualni-shljahi-rozvitku-osviti-i-pedagogiki_2020_11_27.pdf)
- Гальченко, Л. В. (2013). *Рухливі і національні ігри з методикою викладання*. Запорізький національний університет.
- Наугольнич, Л. Б. (2015). *Психологія стресу*. Львівський державний університет внутрішніх справ.
- Ривкінд, Й. Я., Лисенко, Т. І., Чернікова, Л. А., & Шакоцько, В. В. (2021). *Модельна навчальна програма "Інформатика. 5–6 класи" для закладів загальної середньої освіти*. <https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/zaagalna%20serednya/Navchalni.prohramy/2021/14.07/Model.navch.prohr.5-9.klas.NUSH-poetap.z.2022/Inform.osv.haluz.5-6-kl/Inform.5-6-kl.Ryvkind.ta.in.14.07.pdf>
- Ривкінд, Й. Я., Лисенко, Т. І., Чернікова, Л. А., & Шакоцько, В. В. (2023). *Модельна навчальна програма "Інформатика. 7–9 класи" для закладів*

загальної середньої освіти. <https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/zagalna%20serednya/Navchalni.prohramy/2023/Model.navch.prohr.5-9.klas/Inform.osv.haluz.2023/16.08.2023/Informatyka.7-9%20kl.Ryvkind.ta.in.16.08.2023.pdf>

Holmes, T. H., Rahe, R. H. (1967). The Social Readjustment Rating Scale. *J Psychosom Res.*, 11(2), 213–8. [https://doi:10.1016/0022-3999\(67\)90010-4](https://doi:10.1016/0022-3999(67)90010-4)

Rahe, R. H., Arthur, R. J. (1978). Life change and illness studies: past history and future directions. *Journal of Human Stress*, 4(1), 3–15. <https://doi:10.1080/0097840x.1978.9934972>

#### References

Biletska, L. S., & Biletskiy, R. R. (2019). Features of using the game-based method of teaching mathematics in primary school. Collection of Scientific Papers "Pedagogical Sciences". In V. L. Fedyayev (Ed.), LXXXVII, 45–50 [in Ukrainian]. <https://ps.journal.kspu.edu/index.php/ps/issue/view/61/250>

Boldovsky, V. V., & Shustka, V. M. (2018). Quest is very simple. In V. L. Fedyayev (Ed.). Kaniv City Tourism Center [in Ukrainian].

Borets M. M. (2020, 27 November). *Use of game methods in teaching mathematics in middle school [Conference presentation]. Modern trends and conceptual pathways of the development of education*. Kyiv. Scientific platform [in Ukrainian]. [https://openscilab.org/wp-content/uploads/2020/12/suchasni-tendencii-ta-konceptualni-shljahi-rozvitku-osviti-i-pedagogiki\\_2020\\_11\\_27.pdf](https://openscilab.org/wp-content/uploads/2020/12/suchasni-tendencii-ta-konceptualni-shljahi-rozvitku-osviti-i-pedagogiki_2020_11_27.pdf)

Galchenko, L. V. (2013). *Active and national games with teaching methodology: teaching-methodological manual for bachelor-level students in the fields Zaporizhia National University* [in Ukrainian].

Mykhailo BORETS, PhD Student

ORCID ID: 0009-0006-5177-7137

e-mail: mike\_borets@knu.ua

Taras Shevchenko National University of Kyiv, Kyiv, Ukraine

Holmes T. H., & Rahe R. H. (1967). The Social Readjustment Rating Scale. *Journal of Psychosomatic Research*, 11(2), 213–8. [https://doi:10.1016/0022-3999\(67\)90010-4](https://doi:10.1016/0022-3999(67)90010-4)

Nauholnyk, L. B. (2015). *Psychology of Stress*. Lviv State University of Internal Affairs [in Ukrainian].

Rahe, R. H., & Arthur, R. J. (1978). Life change and illness studies: past history and future directions. *Journal of Human Stress*, 4(1), 3–15. <https://doi:10.1080/0097840x.1978.9934972>

Ryvkind, Y. Ya., Lysenko, T. I., Chernikova, L. A., & Shakotko, V. V. (2021). Model curriculum "Informatics. Grades 5–6" for institutions of general secondary education [in Ukrainian]. <https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/zagalna%20serednya/Navchalni.prohramy/2021/14.07/Model.navch.prohr.5-9.klas.NUSH-poetap.z.2022/Inform.osv.haluz.5-6-kl/Inform.5-6-kl.Ryvkind.ta.in.14.07.pdf>

Ryvkind, Y. Ya., Lysenko, T. I., Chernikova, L. A., & Shakotko, V. V. (2023). Model curriculum "Informatics. Grades 7–9" for institutions of general secondary education [in Ukrainian]. <https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/zagalna%20serednya/Navchalni.prohramy/2023/Model.navch.prohr.5-9.klas/Inform.osv.haluz.2023/16.08.2023/Informatyka.7-9%20kl.Ryvkind.ta.in.16.08.2023.pdf>

Отримано редакцією журналу / Received: 15.07.25

Прорецензовано / Revised: 28.09.25

Схвалено до друку / Accepted: 01.10.25

## FEATURES OF USING GAME-BASED METHODS IN SECONDARY EDUCATION INSTITUTIONS OF UKRAINE

**Background.** *Student motivation remains one of the most pressing challenges in contemporary education. The development of modern technologies requires educators to reconsider existing strategies for engaging learners. Moreover, the challenges of wartime—power outages, nighttime shelling, and air raid alerts during lessons—adversely affect both the quality of knowledge acquisition and students' interest in learning materials.*

*One possible solution to these challenges lies in the implementation of didactic games, as play activities represent a fundamental component of children's development. Traditionally, didactic games have been applied in primary school. However, high-quality adaptations that account for the age, individual characteristics of student groups, and specific learning objectives can also make such activities enjoyable for older students.*

*This paper presents examples of educational games and interactive tasks that may be employed by teachers to enhance the motivation of secondary school students and summarizes the findings of student feedback gathered after the implementation of such activities.*

**Methods.** *The study employed a comprehensive analysis of existing research related to the topic, as well as a review of relevant scientific literature. Comparative analysis was conducted to examine the teaching strategies of prominent educator. The research also utilized synthesis and generalization techniques. Furthermore, pedagogical experiments, observations, surveys, and interviews with students were carried out to gather empirical data.*

**Results.** *The findings indicate an overall positive student perception of educational games. As anticipated, students in grades 9–10 demonstrated the lowest level of interest, while the highest engagement was recorded among students in grades 5–6. Survey data revealed that all respondents recalled at least one classroom game as particularly enjoyable. Notably, certain games were so well-received by fifth-grade students that they requested their repetition in every lesson.*

**Conclusions.** *The study suggests that didactic games may be effectively recommended for use not only in primary education but also within the secondary school context. A critical factor for the successful implementation of such practices is the teacher's ability to adapt game-based activities to the needs and characteristics of the target audience.*

**Keywords:** *Gamification, didactic games, motivation, innovative learning technologies, secondary education.*

Автор заявляє про відсутність конфлікту інтересів. Спонсори не брали участі в розробленні дослідження; у зборі, аналізі чи інтерпретації даних; у написанні рукопису; в рішенні про публікацію результатів.

The author declare no conflicts of interest. The funders had no role in the design of the study; in the collection, analyses or interpretation of data; in the writing of the manuscript; in the decision to publish the results.